

LOTERÍA Y CARTAS DE SUMAR HASTA 18

El paquete contiene las siguientes cartulinas

4 cartulinas con los tableros para jugar lotería de sumar hasta 18 (1/9-4/9)

5 cartulinas impresas por ambos lados con las barajas de las sumas hasta 18 (5/9-9/9)

Introducción

Este paquete de material didáctico ha sido diseñado utilizando la Pedagogía de San Ignacio de Loyola aplicada a la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas. Esta metodología pedagógica utiliza cinco pasos para la apropiación del concepto matemático, su aplicación y evaluación. La utilización de este material didáctico en el salón de clase ayuda al profesor y al estudiante a cubrir los pasos 2, 3 y 4. El estudiante utilizando sus sentidos entiende el concepto y lo demuestra para que se dé la comprensión total. Si quieres conocer más sobre esta estrategia pedagógica, los libros de texto de aritmética, preálgebra y temas selectos de matemáticas, trigonometría, álgebra y el material didáctico consulta nuestra página en el internet: www.mathematike.org

Instrucciones para recortar la baraja

En las cartulinas que contienen las barajas (5/9-9/9) debes recortar todas las líneas punteadas.

Los tableros para jugar lotería de contar y restar (1/9-4/9) ya están listos para ser utilizados, no debes recortarlos.

Objetivos en el uso de este paquete de material didáctico

Este paquete de material didáctico ha sido diseñado para que el niño se familiarice con las sumas de dos dígitos hasta el 18 y desarrolle la habilidad para efectuarlas mentalmente. Cuando usamos el algoritmo para sumar dos cantidades cualquiera, tenemos que saber sumar mentalmente dos dígitos hasta el 18.

Instrucciones para utilizar la lotería de sumar hasta 18

Se reparte un tablero a cada uno de los participantes. El estudiante que no tiene tablero al iniciar el juego baraja las 45 cartas y utilizando el frente de la primera dice la suma, y se la entrega al primer jugador que dice la respuesta. El jugador que recibe la carta la voltea y verifica si la respuesta que dijo es correcta. Si es correcta, coloca la carta en uno de los espacios vacíos en su tablero. Si es incorrecta la coloca en el espacio que dice: Respuestas incorrectas. El encargado enseguida lee la siguiente carta y la entrega a quien dice en voz alta la respuesta y así sucesivamente hasta que alguno de los competidores completa su tablero con las 8 sumas correctas y grita mathematiké.

El competidor que dice la respuesta debe recibir la carta.

Una vez que algún competidor grita mathematiké se procede a contar los puntos.

El ganador del juego es aquel estudiante que acumule más puntos según el siguiente criterio:

- Por cada carta correctamente colocada sobre el tablero se suma 1 punto y por cada carta incorrecta que haya acumulado se le resta un punto.

Uso de las cartas como cartas “flash”

Las cartas pueden también utilizarse presentándose al estudiante en forma rápida una tras otra para que efectúe la suma mentalmente.

Aritmética

Primer nivel

Juegos educativos

José Luis Moreno Aranda

Grupo Mathematiké, SA de CV

Prohibido Reproducir

Todos los Derechos Reservados

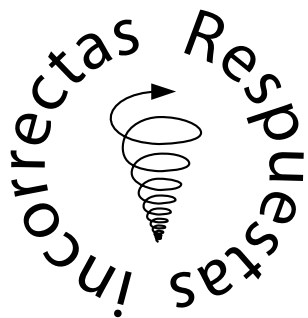
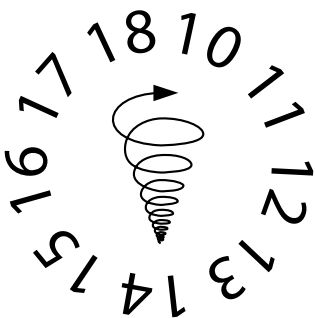
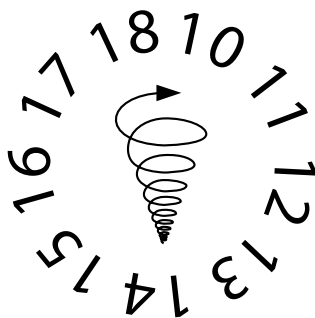
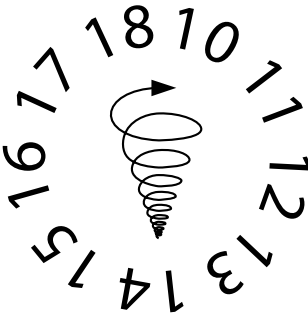
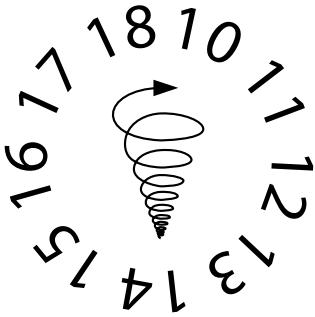
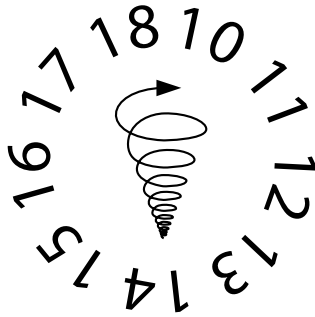
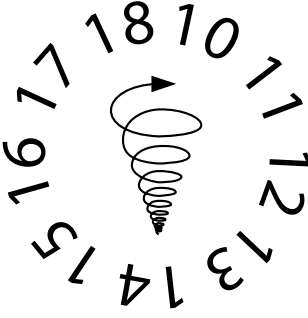
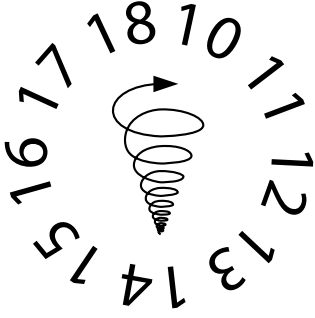
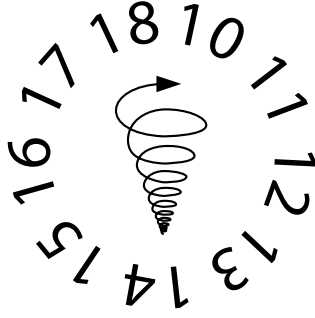
Impreso en México

2008

Lotería y cartas de sumar hasta 18

Segundo nivel

Cartulina 1

 <p>Respuestas incorrectas</p>		
		
		



Lotería y cartas de sumar hasta 18

Segundo nivel

Cartulina 9

$$\begin{array}{r} + 5 \\ 9 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} + 9 \\ 4 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} + 4 \\ 9 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} + 9 \\ 3 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} + 3 \\ 9 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} + 9 \\ 2 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} + 2 \\ 9 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} + 9 \\ 1 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} + 1 \\ 9 \\ \hline \end{array}$$



39

38

37

13

13

14



42

41

40

11

12

12



45

44

43

10

10

11

